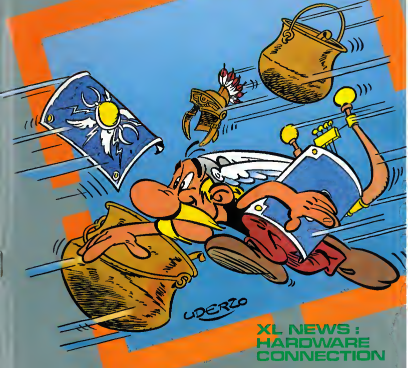
L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI ■ JUIN 84 ■ N° 4 ■ BIMENSUEL ISSN 0755-6195

ASTERIX EN FINALE : A VOS JOYSTIX ! ! !



XL NEWS : HARDWARE CONNECTION

T'ES SMURF ALORS T'ES SCHTROUMPF

JEU CONCOURS SPECIAL J.O.

« Étant un fanatique des jeux-vidéo et surtout d'Atari je voudrais savoir si on peut trouver l'Atarien dans le commerce, sinon que faut-il faire pour le recevoir ?
Je vous remercie d'avance pour votre réponse ».
Christian Nomenmacher
67320 Drulingen

Cher Christian,
Non, tu ne peux pas trouver l'Atarien dans le commerce, c'est-à-dire dans les kiosques, pour la bonne raison que l'Atarien n'est diffusé que par abonnement.
Pour te le procurer, c'est donc très simple : il te faut absolument remplir un bulletin d'inscription au Club Atari qui te donne droit à un abonnement d'un an à l'Atarien. Ce bulletin, tu peux le trouver soit dans un point de vente Atari, soit dans un numéro de l'Atarien. Alors maintenant Christian, à toi de jouer... Mais d'ores et déjà bienvenue au Club Atari !

AVIS DE RECHERCHE

« L'année dernière, j'ai participé à votre Championnat de France à Vannes lors du passage du Podium Europe 1.
J'y avait fait la connaissance d'un des finalistes qui avait réalisé le 2e meilleur score. Malheureusement, depuis je l'ai perdu de vue. Je lance donc un « avis de recherche » à tous les Ataniens de France et de Bretagne. C'est ma dernière chance de le retrouver.
***P.S.* : Ayant acheté un Atari 800 XL, j'en profite également pour lancer un appel aux autres possesseurs de ma région afin que l'on puisse se retrouver autour de nos claviers.**
Thierry Geerthner
30, bis rue Irène Joliot-Curie
56000 Vannes

Au journal nous espérons tous, Thierry, que ton appel sera entendu. Si l'un de nos lecteurs pense avoir reconnu ton ami, qu'il se mette directement en contact avec toi en écrivant à l'adresse indiquée ci-dessus.
Par ailleurs nous te félicitons pour ton heureuse initiative destinée aux autres possesseurs micro de la région : c'est une excellente idée pour mettre en commun vos connaissances et vous échanger les programmes que vous aurez conçus vous-mêmes. A ce propos, nous vous expliquerons dans notre prochain numéro comment procéder pour créer des clubs locaux regroupant des possesseurs ou utilisateurs d'Ordinateurs - Maison Atari.

Parmi les nombreuses lettres et coups de téléphone que nous avons reçus récemment, 2 questions reviennent très souvent.
La première concerne la Société Atari à Créteil que vous considérez comme un magasin et auquel vous passez vos commandes : or à chaque fois nous sommes obligés de vous diriger sur les revendeurs Atari qui eux seuls sont en mesure de satisfaire vos demandes. En tant que siège social la société Atari à Créteil n'a en effet aucune vocation commerciale. Il ne peut ni vendre de matériel, ni effectuer des reprises de votre ancien matériel.
La seconde question que vous êtes nombreux à nous soumettre est la suivante : les livres parus sur les Ordinateurs-Maison 400 et 800 sont-ils également valables pour la nouvelle gamme XL ?
La réponse est oui ! Que vous soyez possesseur d'un 600 ou d'un 800 XL « La conduite de l'Atari 400/800 » de Patrick Oros vous sera toujours d'une grande utilité. Pour une bibliographie plus complète, reportez-vous en page 22. Bonne lecture à tous.

Le magazine des membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil

Comité de direction : Jean-Paul Lafaye
Luc Laurentin, Gilles Colomb
Directeur de la publication : Gilles Colomb
Rédacteur en chef : Marc Chamorel
Journalistes : Lina Guez, Luc Vidal
Coordination : Paméla Gulick.

Secrétaire de rédaction : Myléne Ljubic
Directeur artistique : David Fischer
Crédit photographique : Hervé de Mesller, André Abegg
Chef de fabrication : Alain Weber
Chef de studio : Pascal Zavaroni

L'Atarien est édité par Rive Ouest-Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F
Nº de siret 410920120071 M - 32, rue de l'Est 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F. Atari - Siège social 16, rue de Troyon - 75017 Paris. Sarl au capital de 7 800 000 F. Siren 92 20 47 280

Dépôt légal : Juin 1984
Tarif de l'abonnement : 60 F (6 numéros)

Imprimé en France. Photogravure : Omegraph - 7, place Henri-IV 94220 Charenton. Impression : SEGO - 9, chaussée Jules-César - 95000 Cergy.

Loi Nº 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Cet été le monde entier va avoir les yeux fixés sur les Jeux Olympiques de Los Angeles. L'Atarien a donc fait porter le questionnaire de son jeu-concours sur les jeux des années précédentes. Mais cette fois-ci en plus des encyclopédies sportives il vous faudra faire appel à votre talent de pronostiqueur...

Reportez-vous donc sans plus tarder en page 6 pour découvrir ces 22 questions ; une fois que vous pensez avoir trouvé les bonnes réponses, inscrivez-les dans le bulletin réponse page 4 et envoyez-le à l'adresse indiquée. N'oubliez pas que 10 programmes de jeux « LOS ANGELES GAMES » offerts par ATARI sont en jeu !...

Un Atarien en finale du Championnat de France

Cette année, même si les possibilités de vous qualifier pour une finale régionale ne manquent pas (foires, salons, podium Europe 1, centres officiels de sélection), il n'en reste pas moins vrai que vos chances réelles d'accéder à la finale nationale en novembre sont réduites en raison du nombre et de la qualité des participants.

C'est pourquoi l'Atarien a tenu à privilégier les lecteurs, membres du Club Atari, en leur offrant une nouvelle chance de qualification, et cette fois-ci sans passer par les difficiles barrages que constitue une finale régionale. Si donc vous voulez être le représentant de l'Atarien pour défendre ces couleurs lors de la grande finale du championnat de France, lisez vite en page 9 les conditions et modalités de participation à cette épreuve de sélection « à domicile ».

Voici les réponses au jeu-test « Culture-Tonic » :
Le nom du grand lauréat sera publié dans le numéro de septembre. Mais qu'il se rassure tout de suite : il pourra « enfourcher » son cyclomoteur TXR Peugeot dès le mois de juin ! Quant aux 90 autres gagnants, ils pourront également profiter de leurs vacances d'été pour s'entraîner sur la cassette officielle qu'ils auront décrochée.

1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		1C	1C	FR	GB															
A	A	2D	2B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	3B	3D	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	4A	4A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB ATARI

à retourner à : Club ATARI G. GAM, BP 681 95200 Sarcelles

☐ **Je veux devenir Atarien ; je veux faire partie du Club ATARI, recevoir l'Atarien pendant un an (6 numéros) et bénéficier de tous les avantages réservés aux membres du Club.**
☐ **Je veux renouveler mon abonnement à l'Atarien**
Mon abonnement a démarré à partir du n° ________
Mon numéro de carte de membre est le n° ________
Je vous retourne donc ce bulletin d'inscription avec mon règlement de :
☐ 60 F (nouvel abonné)
☐ 54 F (ancien abonné)
(mode de règlement libellé à l'ordre d'ATARI) par
☐ chèque bancaire
☐ chèque postal 3 volets

Nom ________
Prénom ________
Date de naissance ________
N° ________ Rue ________
Code ________ Ville ________
Téléphone ________
Signature ________
(signature des parents obligatoire pour les mineurs de moins de 16 ans)

LA CHASSE AUX ATARIENS »

(offre valable jusqu'au 30 08 84)
☐ **Je parraine 3 nouveaux membres au Club ATARI.**
Je viens de recruter 3 nouveaux membres pour le Club ATARI qui recevront l'Atarien pendant un an (6 numéros) et bénéficieront de tous les avantages réservés aux membres du Club. En tant que parrain je recevrai un blouson en jean offert par Levi's (pour les 100 premiers uniquement !)
Je vous retourne donc ce bulletin d'inscription avec le règlement de 180 F (60 F × 3)

Le Parrain : Nom ________
Prénom ________
N° carte de membre ________
Adresse ________

LES 3 NOUVEAUX MEMBRES DU CLUB
(Ne concerne que « La Chasse aux Ataniens »)

Nom ________
Prénom ________
Date de naissance ________
N° ________ Rue ________
Code ________ Ville ________
Téléphone ________
Signature ________

Nom ________
Prénom ________
Date de naissance ________
N° ________ Rue ________
Code ________ Ville ________
Téléphone ________
Signature ________

Nom ________
Prénom ________
Date de naissance ________
N° ________ Rue ________
Code ________ Ville ________
Téléphone ________
Signature ________

SI TU GAGNES UN BLOUSON LEVIS, QUELLE TAILLE VEUX-TU ?
☐ 10/12 ANS ☐ 14/16 ANS ☐ TAILLE 40 ☐ TAILLE 44

RÈGLEMENT COMPLET
Opération de parrainage : « La chasse aux Atariens »

1 La société ATARI organise du 20 06 84 au 30 08 84 une opération promotionnelle de parrainage en faveur du Club ATARI et de son magazine l'Atarien intitulée
« La chasse aux Atariens »
2 Peuvent y participer tous les membres du Club ATARI ayant versé leur cotisation au 19 06 84
3 Il leur est demandé de parrainer 3 nouveaux inscrits au Club ATARI (au maximum)
4 Les nouveaux inscrits doivent remplir le bulletin d'abonnement figurant dans le numéro 4 du magazine l'Atarien, en n'omettant pas d'inscrire le nom, l'adresse et le numéro de carte de membre du parrain, à l'adresse indiquée sur le bulletin
5 Les 100 bulletins d'abonnement adressés avant le 30 08 84 (le cachet de la poste faisant foi) détermineront les parrains gagnants.
6 Les lots offerts sont les suivants : 100 blousons Levi's
7 Les 100 gagnants seront déterminés en présence de maître Jeunatre, huissier de justice
8 Les gagnants seront avisés individuellement. Un parrain peut gagner plusieurs fois si son numéro de membre apparaît à plusieurs reprises
9 En aucun cas, les lots offerts ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces
10 La Société ATARI se réserve le droit d'annuler, ou de prolonger la présente opération, si les circonstances l'exigent.
11 Le fait de participer à l'opération « La chasse aux Atariens » implique l'acceptation du règlement déposé chez maître Jeunatre, huissier de justice à Paris

BON DE COMMANDE VPC

ARTICLES	PRIX	QUANTITE	TOTAL
JOGGING ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	239		
POLO ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	90		
TEE SHIRT ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	39		
SERRE-TETE (taille unique)	20		
BOITE RANGEMENT PROGRAMMES DE JEUX	150		
BADGES ☐ ASTEROID ☐ BATTLE ZONE ☐ CENTIPEDE ☐ DIG DUG ☐ KANGAROO ☐ MILLIPEDE ☐ MISSILE COMMAND ☐ XEVIOUS	 18 18 18 18 18 18 18 18		

ARTICLES	PRIX	QUANTITÉ	TOTAL
VALISE (50 × 35 cm) Plastic	305		
Livre « JEUX EN BASIC SUR ATARI » de P BUNN aux Editions SYBEX	46		
CARTE POSTALE « CLUB ATARI » (paquet de 10)	15		
MICRO VIDÉO GOLF STICK	39		
FRAIS D'ENVOI	15		
TOTAL			F

Veuillez trouver ci-joint mon règlement (chèque libellé à l'ordre d'ATARI) d'un montant de .... F

Veuillez envoyer mon (mes) article (s) à

NOM ____________________

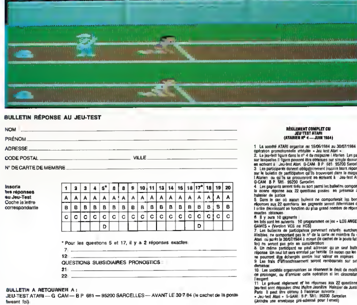
PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ____________________

VILLE ____________________

A envoyer à : ATARTICLES EURODISPATCH
B P 8 - 93152 LE BLANC-MESNIL



BULLETIN RÉPONSE AU JEU-TEST

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ____________________ VILLE ____________________

N° DE CARTE DE MEMBRE ____________________

Inscris les réponses au Jeu-Test
Coche la lettre correspondante

1	2	3	4	5*	6	8	9	10	11	13	14	15	16	17*	18	19	20
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
				D										D			

* Pour les questions 5 et 17, il y a 2 réponses exactes

7 ____________________

12 ____________________

QUESTIONS SUBSIDIAIRES PRONOSTICS

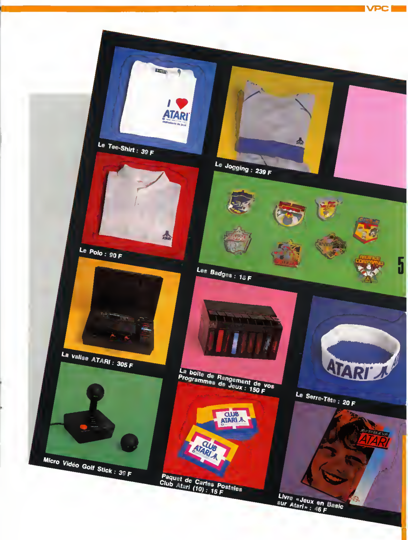
21 ____________________

22 ____________________

BULLETIN A RETOURNER A :
JEU-TEST ATARI — G CAM — B P 681 — 95200 SARCELLES — AVANT LE 30 7 84 (le cachet de la poste faisant foi)

RÈGLEMENT COMPLET DU JEU-TEST ATARI (ATARIEN N° 4 — JUIN 1984)

1 La société ATARI organise du 15/06/1984 au 30/07/1984 une opération promotionnelle intitulée « Jeu test Atari ».
2 Le jeu-test figure dans le n° 4 du magazine l'Atarien. Les pages sur lesquelles il figure peuvent être obtenues sur simple demande en écrivant à : Jeu-test Atari G-CAM B P 681 95200 Sarcelles.
3 Les participants doivent obligatoirement inscrire leurs réponses sur le bulletin de participation qu'ils trouveront dans le magazine l'Atarien ou qu'ils se procureront en écrivant à : Jeu-test Atari, G-CAM B P 681 95200 Sarcelles.
4 Les gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins comportant la bonne réponse aux 22 questions posées en présence d'un huissier de justice.
5 Dans le cas où aucun bulletin ne comporterait les bonnes réponses aux 22 questions les gagnants seront déterminés dans l'ordre décroissant en fonction du plus grand nombre de réponses exactes obtenues.
6 Il y aura 10 gagnants.
Les lots sont les suivants : 10 programmes de jeu « LOS ANGELES GAMES » (Version VCS ou HCS)
7 Les bulletins de participation parvenant raturés, surchargés, illisibles, ne comportant pas le n° de la carte de membre du club Atari, ou postés le 30/07/1984 à minuit (le cachet de la poste faisant foi) ne seront pas pris en considération.
8 Un même participant ne peut adresser qu'un seul bulletin réponse. Un seul lot sera attribué par famille. En aucun cas les lots ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces.
9 Les frais d'affranchissement seront remboursés sur simple demande.
10 Les sociétés organisatrices se réservent le droit de modifier, de prolonger, ou d'annuler cette opération si les circonstances l'exigent.
11 Le présent règlement et les réponses aux 22 questions du jeu-test sont déposées chez Maître Jaunâtre Huissier de Justice à Paris. Il peut être obtenu à l'adresse suivante :
« Jeu-test Atari » G-GAM B P 681 95200 Sarcelles
(Joindre une enveloppe pré-adressé pour l'envoi)



Le Tee-Shirt : 39 F

Le Jogging : 239 F

Le Polo : 90 F

Les Badges : 15 F

La valise ATARI : 305 F

La boîte de Rangement de vos Programmes de Jeux : 150 F

Le Serre-Tête : 20 F

Micro Vidéo Golf Stick : 39 F

Paquet de Cartes Postales Club Atari (10) : 15 F

Livre «Jeux en Basic sur Atari» : 46 F

Cinquante deux ans après, Los Angeles retrouve la flamme olympique l'espace d'un été. Le plus grand événement sportif de l'année 1984 est une bonne occasion de tester vos connaissances et de raviver vos souvenirs. Sans prétendre vous faire entrer dans la légende comme les Jesse Owens, Mark Spitz et autre Carl Lewis, ce petit test a pour but de vous divertir ; difficile ? — oui, peut-être ; mais l'essentiel n'est-il pas de participer...

1. Le premier athlète à descendre sous la barre des 11 secondes aux 100 mètres fut le Sud Africain Reginald Walker avec 10,8 secondes. Quand fut établie cette performance ?
A — 1908 à Londres
B — 1924 à Paris
C — 1928 à Amsterdam

2. Depuis les jeux de Tokyo en 1964, toutes les médailles (or, argent et bronze) en football ont été remportées par des pays de l'est, à l'exception d'une médaille de bronze ; s'agit-il de :
A — La Grande-Bretagne
B — Le Japon
C — La France

3 Quel athlète a-t-il remporté deux fois à quatre ans d'intervalle les médailles d'or des 5 000 et 10 000 mètres :
A — Le finlandais Lasse Viren
B — Le japonais Matsuara Kinshi
C — Le soviétique Dimitri Strangulanov

4 Depuis 1896 les américains ont réalisé dans le 100 mètres :
A — Deux triplés
B — Trois triplés
C — Cinq triplés

5. En 1956 à Melbourne le Français Alain Mimoun remporte le marathon en 2 heures 50 minutes. Deux autres français avant lui avaient mis cette prestigieuse épreuve à leur palmarès. Deux réponses exactes :
A — Albert Corey
B — Émile Champion
C — Michel Théato
D — Boughéra El Ouafi

6. Les États-Unis détiennent le record olympique du relais 4 × 100 mètres ; quel est ce record ?
A — 38 sec. 12 centièmes
B — 38 sec. 19 centièmes
C — 38 sec. 27 centièmes

7. En 1968 l'américain Bob Beamon entre dans la légende ; pourquoi ? (discipline et record).

8 Qui détient le record olympique du décathlon et quand celui-ci a-t-il été établi ?
A — Nikolaï Awilow en 1976 à Montréal
B — Bruce Jenner en 1976 à Montréal
C — Daley Thomson en 1980 à Moscou

6

LES JEUX OLYMPIQUES DE L'ATARIEN.

9. Quel est le sportif français qui a remporté le plus de médailles :
A — Lucien Gaudin
B — Christian d'Oriola
C — Guy Drut

10. Une femme a mis à son palmarès deux titres olympiques du 100 mètres plat ; s'agit-il de :
A — L'américaine Wyomia Tyus
B — L'allemande Marlies Göhr
C — La soviétique Ljudmila Kondratjewa

11. L'italienne Sara Siméoni a établi en 1980 à Moscou un nouveau record olympique de saut en hauteur ; quel était-il ?
A — 1,95 mètres
B — 1,97 mètres
C — 2,01 mètres

12 L'américain Mark Spitz a remporté 7 médailles d'or à Munich en 1972 ; dans quelles spécialités ?

13. Trois villes ont jusqu'à aujourd'hui organisé deux fois les jeux : s'agit-il de :
A — Athènes, Paris et Londres
B — Paris, Roma et Los Angeles
C — Berlin, Athènes et Helsinki

14. Depuis 1900 un pays a remporté six fois le titre olympique de Water-Polo ; s'agit-il de :
A — La Hongrie
B — L'Espagne
C — La Roumanie

15. Médaille de bronze pour la Grande-Bretagne en 1972 à Munich, ce champion de judo remporte 8 ans plus tard à Moscou une médaille d'or et une de bronze pour la France ; de qui s'agit-il ?
A — Angelo Parisi
B — Jean-Claude Brondani
C — Roger Vachon

16 En 1980 à Moscou ils rapportèrent 6 médailles à la France (4 d'or et 2 de bronze) ; qui étaient-ils ?
A — Cavaliers
B — Escrimeurs
C — Tireurs à l'arc

17 Depuis sa création en 1904 à St-Louis, le tournoi de Basket-ball a vu les américains remporter toutes les médailles d'or à l'exception de deux années ; qui a alors remporté le titre et quand ?
Deux réponses exactes :
A — Les Italiens en 1956 à Melbourne
B — Les Soviétiques en 1972 à Munich
C — Les Yougoslaves en 1980 à Moscou
D — Les Cubains en 1968 à Mexico

18. De ces trois pays, lequel compte le plus de médailles d'or en Hokey sur gazon ?
A — Grande-Bretagne
B — Inde
C — Pakistan

19. Médaille d'or en 1976 à Montréal, médaille d'argent 4 ans plus tard à Moscou, cette gymnaste est roumaine ; qui est-elle ?
A — Rodica Dunca
B — Nadia Comaneci
C — Emilia Eberle

20. Quelle est la première femme à avoir nagé le 100 mètres nage libre en moins de une minute ?
A — L'Australienne Dawn Fraser
B — L'Anglaise Natalie Steward
C — L'Américaine Sharon Stoudar

QUESTIONS SUBSIDIAIRES PRONOSTICS
21 D'après-vous quels seront dans l'ordre, les trois pays les plus médaillés ?

22 Combien de médailles au total (Or, Argent et bronze) la France remportera-t-elle au cours des jeux ?

Ça y est, vous venez de franchir la ligne d'arrivée, reportez-vous en page 4 pour afficher vos résultats, et nous jugerons de vos performances... olympiques !

Les 10 gagnants recevront en avant-première le tout nouveau programme de jeu « Los Angeles Games » qui sortira courant septembre. (Version VCS ou HCS) Sorte de Décathlon vidéo, ce programme comporte une multitude d'épreuves d'athlétisme : courses, sauts, lancers, etc.

Que vous soyez sélectionné pour une finale régionale ou pour la finale nationale, il vous faudra obligatoirement éviter les harpes du druide, saisir des bonbonnes de potion magique, des boucliers, des lampes à huile, bref affronter les multiples objets, amis ou ennemis qui animent la cassette Astérix.
Cette dernière ayant été choisie par Atari pour servir de cassette unique à toutes les finales régionales et à la finale nationale, il n'est pas inutile d'en rappeler les trucs essentiels :

ASTERIX : LE CHOIX ATARIX

Coup d'œil et maîtrise de soi avant tout : coup d'œil, pour repérer rapidement les couloirs empruntés par les objets mortels et les éviter. Maîtrise de soi, pour ne jamais rater, ou surtout dépasser, les bons couloirs qu'on voulait atteindre : poignet d'acier exigé !
Enfin, quand vous êtes en difficulté, n'hésitez pas à laisser passer une ration de bons objets : mieux vaut survivre, et prendre ainsi le temps de retrouver ses esprits !
— Mieux vaut rester au centre et y revenir le plus souvent après vos déplacements. Et attendez bien que les objets soient apparus avant de vous précipiter dans un couloir : sinon, vous risquez d'avoir de mauvaises surprises !

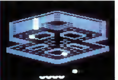
MILLIPEDE*: LA FORET INFERNALE

Millipède, c'est la suite directe du fameux Centipède : et, comme son nom l'indique, cette cassette est encore plus touffue, difficile, passionnante, que la précédente !
Même principe de base : des mille-pattes géants descendent du haut de l'écran, en zigzaguant dans une forêt de champignons, sur votre magicien, contraint d'utiliser le tir inlassable de sa baguette magique pour stopper l'invasion. Une agréable surprise : trois bombes de DDT se trouvant parmi les champignons, à chaque nouvel écran. Touchées par le tir du magicien, elles explosent et détruisent tous les insectes autour d'elles... Bien utile pour éliminer presque complètement un mille-patte, mais il ne vaut mieux pas les gaspiller !
On retrouve ces insupportables araignées qui s'agitent autour du magicien en cherchant à le toucher et à le détruire : mais elles ne sont plus seules. Une petite coccinelle vient parfois vous interdisant ainsi cette position de repli ; elle a aussi une fâcheuse tendance à venir vous chercher un peu plus haut ! Ajoutez encore des mouches qui, à la fin d'un tableau, tombent très rapidement, en ligne droite du haut de l'écran, et des petits vers qui traversent la forêt en diagonale à toute allure, et vous aurez une idée de la difficulté de la tâche du pauvre magicien ! Des bruitages extraordinaires soulignent chaque phase de la partie, chaque vol d'insecte, chaque destruction de champignons. Il y a trois niveaux de jeu, qui correspondent à trois scores de départ différents : 0, 15 000, ou 30 000 points. Ainsi, vos scores sont rééquilibrés, quelle que soit la version que vous choisissez. Bref, même les professionnels de Centipède risquent de trouver cette nouvelle forêt vraiment infernale !



CRYSTAL CASTLE*: L'OURS ET LES RUBIS

Personnage principal : un brave ours, perdu dans un univers magique et merveilleux. A vous de le guider dans une multitude de châteaux, avec leurs couloirs et leurs embûches, pour ramasser tous les rubis qui jonchent le sol.



A chaque fois que l'ours touche du pied un rubis, un petit bip sonore vous avertit qu'il l'a ramassé. Vous ne pourrez entrer dans le château suivant que lorsque tous les rubis auront disparus. Ce qui ne veut pas dire nécessairement que c'est l'ours qui les aura tous ramassés : car ses poursuivants, eux aussi, les prennent sur leur passage ! Et vous ne marquerez le bonus final que si c'est l'ours qui ramasse le dernier rubis ! Pas facile, car il faut à la fois éviter les ennemis, dont le simple contact est mortel, et leur voler les joyaux sous le nez.



Des ennemis, il y en a beaucoup, et tous très redoutables : vous en découvrirez toujours de nouveaux au fil des châteaux ! Au début, ce sont des boules qui roulent sur elles-mêmes ; puis voici des arbres qui marchent, peut-être plus faciles à éviter, car en sautant au-dessus d'eux, l'ours les immobilise pendant quelques secondes. Dès le troisième château apparaissent les dévoreurs de rubis : de drôles de bêtes, sortes de tubes digestifs montés sur pattes. Quand ils avalent un rubis, celui-ci monte dans leur cou. C'est le moment de la digestion, le seul moment où ils soient vulnérables : si vous les touchez alors avec l'ours, ils disparaissent définitivement. Avantageux.

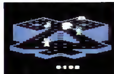


Votre ennemi le plus redoutable reste encore le nuage de guêpes : il est régulièrement attiré par un tonneau de miel (à partir du deuxième château) et cherche à vous poursuivre.

Et si vous tardez trop à vider un château, il ne vous lâche plus ! Mieux vaut donc se presser, et aussi s'emparer rapidement du tonneau de miel : pour un ours, c'est un gros bonus !

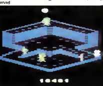
Vous rencontrerez aussi par la suite un squelette, un fantôme, et bon nombre d'êtres fantastiques.

Les châteaux se compliquent au fur et à mesure : ils comportent plusieurs étages, des escaliers, des ascenseurs qui permettent d'accéder à des tours. Bref,



d'authentiques labyrinthes que vous devez parcourir avec méthode, pour ne pas repasser trop souvent par le même endroit, et pour ne pas oublier en route les rubis !

Crystal Castle est à la fois un jeu d'adresse et de réflexion : chaque château est un problème à résoudre, chaque type de monstre a ses particularités de déplacement. N'espérez donc pas connaître tous les châteaux (et ils sont nombreux !) avant de longues, longues heures d'entraînement.



PENGO*: LE PALAIS DES GLACES

Le décor a de quoi glacer les plus intrépides : des blocs de glace, rien que des blocs de glace, laissant entre eux quelques couloirs. Au beau milieu, un pingouin : c'est Pengo, et la tâche qu'il doit accomplir, guidé par votre manette, n'a rien de facile. En effet, trois blocs de glace contiennent un diamant ; ils sont éparpillés parmi les autres blocs. A Pengo de les réunir tous les trois, de telles sortes qu'ils se touchent. Il s'agit d'abord de trouver son chemin au milieu de tous ces glaçons, puis d'ouvrir un passage aux diamants. Pengo peut agir sur les blocs de deux façons : s'il pousse dessus, le bloc glisse jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un autre. Mais si le glaçon est déjà coincé, pousser dessus le fait fondre et disparaître.

La situation se complique du fait que des pingouins hostiles gênent et pourchassent Pengo. Eux peuvent seulement faire fondre les blocs de glace, ce qui limite leur déplacement. Toutefois, ils s'engouffrent dans les brèches que leur ouvre Pengo.



Comment se débarrasser de ces gêneurs ? D'abord, en les écrasant derrière un bloc de glace qui glisse : une manœuvre qui réclame un bon coup d'œil ! Pengo peut encore se réfugier sur les bords du tableau de jeu, en poussant sur cette paroi, il assomme tous ses ennemis qui en sont proches ; il ne reste plus qu'à aller les toucher pour les éliminer.

La mission de Pengo est minutée : votre bonus de fin de tableau dépendra de votre rapidité ! Et si jamais vous prenez trop votre temps... il vous faut tout recommencer à zéro !

Attention aussi à ne pas éliminer tous les pingouins ennemis avant d'avoir réuni les trois diamants : vous passez alors directement au tableau suivant, et vous perdez un important bonus...

Le plus important est de bien repérer, dès le premier coup d'œil, le meilleur endroit où réunir les diamants, et de s'y tenir ensuite. Le pire qui puisse arriver à Pengo est de se placer dans une situation impossible, en coinçant un des diamants dans un coin sans qu'il y ait encore la place de le faire glisser... Une erreur fréquente chez les débutants !

Un dernier conseil : évitez autant que possible de faire fondre des blocs de glace : c'est dégager la voie à vos adversaires !

CHAMPIONNAT DE FRANCE EUROPE 1/ATARI/TELE 7 JOURS : "DEFENDEZ LES COULEURS DE L'ATARIEN !!!".

Sur les podiums, les foires, les salons qui se dérouleront un peu partout en France, c'est toujours la même rengaine : « qu'il est dur de se qualifier ! » ; même si cette année vous avez, grâce aux Centres Officiels de Sélection des chances supplémentaires de vous qualifier, il faut bien reconnaître que l'entraînement sur les 9 cassettes officielles du Championnat n'est pas une sinécure ! Et lorsqu'il s'agit de donner le meilleur de soi-même en 5 ou 10 MINUTES ce sont parfois les nerfs qui lâchent et tout est à refaire.

Vous êtes, nous le savons, très nombreux à valoir beaucoup mieux que vos performances réalisées au cours d'épreuves de sélection. C'est pourquoi l'ATARIEN a décidé de faire bénéficier ses lecteurs, membres du Club ATARI d'une possibilité supplémentaire de qualification en organisant un système de sélection « A Domicile ».

Pour y participer, c'est très simple : il vous suffit de vous installer confortablement devant votre Ordinateur de jeux, d'enclencher l'un des 9 programmes de jeux du Championnat et ensuite de réaliser le meilleur score possible. De cette façon, vous n'aurez plus à redouter de perdre vos moyens finies les contre-performances dues à l'émotion de la compétition et au temps qui s'écoule inexorablement ; non seulement vous pouvez jouer chez vous, dans un cadre qui vous est familier, donc en toute décontraction, même s'il vous faut rester concentré, mais de plus vous n'êtes plus tenu de respecter un temps réglementaire : seul le score auquel vous parvenez est pris en considération et peu importe que vous l'ayez réalisé en 5 minutes ou en 1 heure.

Il va de soi que vous pouvez faire autant de parties que vous le souhaitez et sur chacune des 9 cassettes officielles si vous voulez augmenter vos chances de vous qualifier.

Pour nous apporter la preuve matérielle du meilleur score que vous aurez réalisé, il vous suffira de nous envoyer le photo de l'écran où est affiché votre score (ATTENTION : le score pour être valable devra se lire très clairement sur la photo) en ayant bien soin d'y joindre vos nom, prénom, adresse, N° de téléphone et surtout N° de carte de membre du Club ATARI. (Cette qualification est réservée exclusivement aux membres du Club ATARI.) Et n'oubliez pas d'indiquer votre version de jeu lorsque c'est nécessaire !

Sachez encore que vous avez jusqu'au mois d'octobre pour nous envoyer vos « photos-témoin » et que l'ATARIEN organisera courant octobre (la date vous sera communiquée dans le numéro de septembre) une finale où seront invités par ATARI les auteurs des meilleurs scores sur chacune des 9 cassettes officielles. A l'issue de cette finale les 2 vainqueurs seront qualifiés pour la grande finale nationale où ils auront la lourde tâche de défendre les couleurs de leur Journal.

N.B. : envoyez vos photos et références à : Société Rive Ouest, 7-15, rue du Dôme, 92100 Boulogne.

Un conseil pour vos photos : utilisez de préférence un polaroïd (développement instantané).



ILS ANIMENT, ELLES RENSEIGNENT, ILS DEMONTRENT.



Sur le stand Atari de la Foire de Paris, l'équipe d'animation au grand complet : au premier plan : Junior, le centurion et Carol Netter, la vestale. Derrière, de gauche à droite : Bernard Pinet, Nathalie Vannier, Sylvie Neas, Alicia de la Fuente, Alan de Barge, Isabelle Legrand, et Guillaume Verell.

Ils, ce sont les animateurs, elles, ce sont les hôtesses. C'est eux que vous rencontrez lorsque vous vous rendez sur le stand ATARI à l'occasion d'une foire, d'un salon ou d'une manifestation sportive. Pendant tout l'été le Championnat va battre son plein aux quatre coins de France ; L'ATARIEN a donc décidé de tirer un coup de chapeau à toute l'équipe des animateurs qui pendant toute la durée du Championnet, de mars à novembre, sillonne la France sans relâche.

En leur compagnie nous avons passé une journée sur le Stand ATARI de la Foire de Paris : une journée qui commence à 9 heures le matin et s'achève à 22 heures les jours de nocturne. Un vrai travail de Romain dans un village gaulois ! Pendant 12 jours, le village « ATARIX » fut en effet littéralement pris d'assaut par des milliers d'Atarimaniaques venus tenter leur chance à l'occasion de cette 2ᵉ sélection du Championnat pour la région parisienne. Face à cette invasion quotidienne de 250 à 300 participants, un légionnaire romain et 2 vestales avaient pour mission l'organisation des épreuves de sélection. Après avoir vu déferler pendant 5 jours les vagues successives des participants, Carole, l'une des vestales en avait perdu sa voix mais pas sa vigilance !

« Comme chaque participant ne peut jouer qu'une seule fois par jour, il n'est pas rare d'en voir certains se déguiser pour essayer de retenter leur chance. On doit donc rester très attentif afin de ne pas avantager les resquilleurs. » Et lorsqu'on sait que la valeur d'un Championnat est principalement liée à l'efficacité de ses moyens d'arbitrage, on comprend mieux l'importance d'un tel dispositif de contrôle qui, on le voit, repose avant tout sur la rigueur des animateurs.

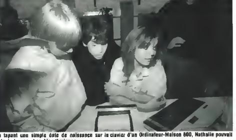


Centurion, un œil sur son chrono, l'autre sur l'écran, était chargé de relever les scores et de faire respecter le temps réglementaire : une mission parfois délicate...

C'est le responsable du stand, véritable homme orchestra qui a la charge de veiller é l'organisation générale et notamment à une répartition précise des tâches sur la partie du stand réservée aux qualifications 2 vestales remplissaient les bulletins de participation tandis que le centurion devait surveiller les parties et enregistrer les scores. Sur l'autre moitié du Stand, consacrée à l'exposition et é la démonstration du matériel micro-informatique, hôtesses et démonstrateurs, 5 au total, s'employaient à satisfaire les nombreuses demandes du public des demandes qui concernent aussi bien les gammes de produits, que leurs performances ou encore leurs prix. En plus de ces informations orales les hôtesses n'hésitent pas à allier le geste é la parole : il s'agit alors d'initier le visiteur à la manipulation du clavier et des périphériques en fonction du programme choisi : par exemple la tablette tactile



A l'issue de la finale, Carol vient embrasser le vainqueur, Jérôme Peyron qui a totalisé 265 000 points sur Astérix !


En tapant une simple date de naissance sur le clavier d'un Ordinateur-Maison 800, Nathalie pouvait obtenir les courbes biorythmiques.

avec le programme ATARIARTIST ou encore les courbes biorythmiques : en moins de 5 minutes, Nathalie, l'une des hôtesses pouvait étudier les courbes physique, émotionnelle et intellectuelle d'un individu sur une période donnée à partir de sa date de naissance ou encore la compatibilité biorythmique entre 2 personnes.

Information, démonstration mais également animation, et à cet égard Bernard Pinet, le responsable du stand sait de quoi il parle. Ce jour-là, micro en main, il avait fait participer et tenu en haleine, plusieurs dizaines de spectateurs avec le jeu « Des Chiffres et Des Lettres ». Une performance qu'il peut rééditer d'ailleurs, sur bien d'autres programmes (AtariArtist, Logo, Traitement de texte, etc.). Tout comme les trois autres piliers de l'animation chez ATARI (Alain De Barge, le grand patron, Christian Richard et Jacques Viller) Bernard Pinet dut s'initier sur tous les produits de la marque en suivant des cours à l'école ATARI de Créteil une expérience à laquelle sa formation de comédien et d'animateur radio ne le prédestinait pourtant pas : « Passer d'un plateau de cinéma, d'une scène de théâtre ou d'un studio de radio à un stand de démonstration Atari n'a rien d'évident. Mais dans notre métier il faut pouvoir s'adapter très rapidement ».

Présent au moment du lancement d'ATARI en France, Bernard a donc appris à maîtriser tous les produits de la gamme et à bien connaître son public ; un public qu'il a contribué à créer et qui aujourd'hui le lui rend en se déplaçant massivement à l'occasion de chaque rendez-vous. A tel point reconnaît Bernard, que nous sommes parfois obligés de les faire partir pour qu'ils cèdent la place à d'autres...


Bernard Pinet, le chef de stand, en train de faire jouer le public sur le programme « Des Chiffres et des Lettres ».

S.O.S. -C.O.S.

Si après plusieurs tentatives vous ne parvenez toujours pas à décrocher votre ticket pour une finale régionale pas de panique ! Outre la possibilité exceptionnelle de vous qualifier que vous offre l'Atarien (voir page 9) il vous reste encore les Centres Officiels de Sélection répartis dans toute la France. Chacun d'entre eux pouvant décider de son mode de sélection, nous avons enquêté pour savoir quelles étaient les formules le plus souvent retenues. Néanmoins n'hésitez pas à vous renseigner auprès du Centre le plus proche de votre domicile pour connaître précisément les modalités de sélection : jours et heures réservés aux éliminatoires, date limite d'inscription, etc.

Les formules les plus fréquemment adoptées sont :

1. Présélection des auteurs des meilleurs scores sur chacune des 9 cassettes officielles suivie d'une finale (courant septembre) regroupant les 9 qualifiés sur une cassette choisie par le Centre Officiel. Les 2 meilleurs scores seront alors qualifiés pour la finale régionale.

2. Chaque participant doit jouer sur les 9 cassettes officielles du Championnat. Tous ces scores sont additionnés et le total est divisé par 9 pour obtenir une « moyenne ». Dans un deuxième temps certains revendeurs envisagent une finale avec, par exemple, les 10 meilleures « moyennes », les finalistes devant alors se départager sur une cassette choisie par le magasin.

Notre suggestion : la cassette « ASTERIX » ayant été choisie par ATARI pour être la cassette officielle des finales régionales et de la finale nationale, nous suggérons aux Centres Officiels de Sélection de faire disputer leur finale sur ASTERIX afin de ne qualifier que les meilleurs espoirs de victoire aux finales régionales et nationale.

Pour connaître la liste complète des Centres Officiels de Sélection, région par région, reportez-vous à l'Atarien n° 3.



CALENDRIER DES FINALES RÉGIONALES

PRESSE QUOTIDIENNE RÉGIONALE	LIEU	DATE
L'Union	Foire de Chalon	1 au 9/09/84
La Dépêche du Midi	Salon du Temps Libre	21/10/84
Sud-Ouest	Foire Conforexpo Bordeaux	11/11/84
La Voix du Nord	La Voix du Nord	11/11/84
Le Midi Libre	Foire de Montpellier	22/10/84
Le Provencal	Foire de Marseille	30/09/84
Les Dernières Nouvelles d'Alsace	Foire de Mulhouse	7/10/84
Paris Normandie	Journal Rouen	25 au 30/06/84
La Montagne	Foire de Clermont-Ferrand	16/09/84
Var Matin	Foire de Toulon	6 au 12/10/84
Radio Monte-Carlo	Foire de Toulon	6 au 12/10/84

SCORES A BATTRE...

NOMS	LIEU DE QUALIFICATION ET JOURNAL	CASSETTE OFFICIELLE DE SÉLECTION	SCORE
Éric Puig	Marseille/Le Provencal	Moon Patrol	54 680
Jérôme Peyron	Paris/Télé 7 jours	Astérix	265 000
Vincent Noiret			257 000
Thierry Vancelle	Niort/Nouvelle République	Mario Brothers	101 000

CALENDRIER DES ÉPREUVES DE QUALIFICATION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE.
Comme dans les numéros précédents, voici la liste des manifestations organisées par des quotidiens régionaux et pendant lesquelles vous pourrez vous qualifier pour les finales régionales.

JOURNAL	DATES	LIEU
Le Dauphiné	30/06 au 08/07	Aubenas
Nouvelle République	16/06 au 24/06	Bourges
Nouvelle République	25/06 au 30/06	Tours
Montagne	30/06 au 08/07	Clermont-Ferrand
Paris Normandie	25/06 au 30/06	Rouen
Midi Libre	01/09 au 15/09	Carcassonne
Dépêche du Midi	26/08 au 02/09	Cahors
Est Républicain	16/06 au 23/06	Luxeil

PENDANT 2 MOIS, DU 2 JUILLET AU 28 AOÛT, LE CAR PODIUM ATARI ANIMÉ PAR GÉRARD BRIENT ET ISABELLE LOUIS VA SUIVRE LA TOURNÉE DU PODIUM EUROPE 1 A TRAVERS LA FRANCE : EN TOUT, 49 ÉTAPES AU COURS DESQUELLES VOUS POURREZ TENTER UNE NOUVELLE FOIS VOTRE CHANCE. ÉTUDIEZ BIEN LA CARTE CI-DESSOUS ET REPÉREZ LES ÉTAPES LES PLUS PROCHES DE VOTRE LIEU DE VACANCES. ET MÊME SI VOUS NE RÉUSSISSEZ PAS UN SCORE FRACASSANT VOUS POURREZ TOUJOURS VOUS CONSOLER EN ALLANT ASSISTER LE SOIR AU GRAND SHOW OFFERT PAR EUROPE 1...

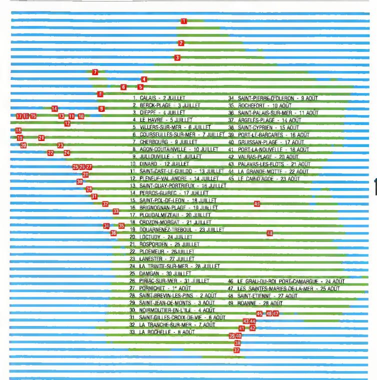




Photo TF1 – Claude Fisler

Le BRONX a donné le break, le break a donné le smurf. Le smurf et le break réunissent les Noirs, les Blancs, les Jaunes, les Rouges... C'est la ZULU NATION...

On les voit dans les Halles, sur les Champs-Elysées, dans le métro : Châtelet, Les Halles, Strasbourg St-Denis, à Lyon, Marseille, etc.

Si tu as le smurf chaud ! Tu peux les y retrouver en bandes et en stéréo. Ce sont les breakers, les smurfers, les danseurs de l'an 84.

Aujourd'hui, la mode est au smurfing, comme les punks étaient au goût du jour il y a 5 ans. Une mode récupérée, amplifiée, médiatisée : Clips-vidéo, publicités, cinéma, les smurfers sont partout, dans une tenue très simple : baskets, jogging, combinaison K WAY, casquette à visière.
Même à la télé, étonnant ! Lorsque je les ai vus sur TF 1, dans HIP HOP, j'ai failli avoir une attaque.
Comment ? Alors qu'aux USA, la chaîne de CLIPS-VIDÉO MTV n'avait pas voulu programmer le clip de MICHAEL JACKSON « parce que son public blanc ne souhaite pas voir de noir » (c'est grâce au forcing de CBS qu'il fut diffusé), en France, HIP HOP fait un tabac chez les jeunes.
SYDNEY, animateur de RADIO 7, musicien de jazz, est l'animateur de HIP HOP, qui organise chaque semaine un concours de breakers. Et là, il faut bien l'avouer, c'est bien souvent les jeunes Noirs qui sont les plus forts et pour cause, c'est dans les rues du BRONX, une banlieue pauvre de NEW YORK que tout semble avoir commencé.

Smurf ! t'es schtroumpf !



On les voit dans les Halles, sur les Champs-Élysées, dans le métro...

Partout, les breakers débarquent avec leur sound system, c'est la break dance...

Dès 1973, des grands cercles se forment et les meilleurs danseurs sont propulsés au milieu...

Un nom revient souvent dans un grand nombre d'articles écrits sur le smurf : AFRIKA BAMBAATAA. Un enfant du BRONX, qui tire son nom d'un film, BAMBAATAA signifient « chef bienveillant ». Il crée le ZULU NATION. Tous les breakers peuvent en faire partie, quelle que soit leur couleur, le mot de passe étant le hip hop, la danse. La ZULU NATION ce sont : les Blacks, les Portoricains, les Asiatiques, les Blancs...
Pour BAMBAATAA selon une interview publiée dans BEST N° 190 : « Si j'ai choisi le terme ZULU NATION pour définir l'universalisme qui nous anime c'est à cause du film ZULU avec MICHAEL CAINE où l'on voit les ZOULOUS se révolter contre les Anglais au XIX[e] siècle. Ces Noirs m'ont inspiré et j'ai compris que nous étions tous des zoulous, quelle que soit notre origine ou la couleur de notre peau. La révolte est dans nos cœurs. »
La révolte dont il parle anime les gangs (plus de 300) du BRONX, gangs qui se baladent dans les rues à la recherche d'adversaires à la hauteur. BAMBAATAA se fait vite un nom.
La lutte au corps se transforme en lutte à corps... sans les poings. La danse remplace l'affrontement, la compétition change de forme, il faut dorénavant un bon DJ et un excellent danseur pour se battre.
Lui, BAMBAATAA, c'est le roi du mixage, il remanie les disques à sa façon, à l'aide d'une boîte à rythmes, de deux platines, il pulvérise ses adversaires.
Son premier grand disque est produit par ARTHUR BAKER, un Blanc, ancien disquaire de Boston, « PLANET ROCK » devient le premier hit électro, inspiré d'un disque de KRAFTWERK, un groupe allemand... Depuis, BAMBAATAA a fait « Looking for a perfect beat » et « Renegades of funk », le cri de guerre de la ZULU NATION.
Dans la même lignée, n'oublions pas GRAND MASTER FLASH, issu du BRONX aussi, qui vient de sortir un disque chez VOGUE, plus politique puisqu'on y parle de JESSIE JACKSON. Et MALCOM X, roi de la boîte à rythmes chez TOMMY BOY.

QU'EST-CE QUE LA CULTURE HIP HOP ?

(dans le BEST Nº 190)

Selon BILL LASWELL, producteur de disques (Herbie Hancock entre autres) « La culture HIP HOP, serait une manière d'être DJ, de scratcher, de passer des disques, de rapper...

Quand c'est né dans le Bronx, il y avait déjà tous ces éléments qui se sont développés ensuite dans les clubs de MANHATTAN. C'est quelque chose qui existe depuis pas mal de temps, une réelle culture, qui n'était pas encore sortie du BRONX... Et puis, le business y a vu un intérêt... C'est ce qui s'est produit en France, avec le HIP HOP, déjà vous l'appelez "smurf", alors que « smurf » c'est juste un petit élément... »

Donc méfiance, ne gadgétisons pas, smurf, signifie « Schtroumpf » en américain, et c'est juste le nom d'un pas de danse du BREAK DANCE.

QU'EST-CE QUE LE BREAK-DANCING ?

Dès 1973, des grands cercles se forment et les meilleurs danseurs sont propulsés au milieu. Les pas de danse sont de plus en plus perfectionnés, et donnent place à des acrobaties qui font plonger les danseurs à terre : appui sur les mains, ronds de toupies, tourbillons pour finir dans des poses tellement enchevêtrées qu'on ne sait plus où se trouvent les mains ou les pieds.

LE SCRATCH, C'EST QUOI ?

C'est oser se servir d'un disque avec ses mains...

Attention, il faut bien connaître le disque, avoir des platines de bonne qualité et une table de mixage. On pose ses mains sur le disque, on tourne le disque à l'endroit ou à l'envers avec la vitesse que l'on choisit, on mixe les deux disques sur les deux platines afin d'en sortir un son original et spécifique. 2 DJ peuvent avec 2 disques semblables émettre des sons totalement différents.

POURQUOI LE TERME BREAK ?

BREAK signifie pause en anglais.

« La break music, c'est cette partie du disque basée sur les percussions que tu attends et qui te fait danser comme un fou quand elle arrive. Le break n'était malheureusement jamais assez long, à peine il arrivait, boom, la chanson revenait et il était déjà parti ! Alors un DJ de break music, c'est celui qui se débrouille pour te donner plus de break... »

Voilà comment BAMBAATAA, dans ROCK & FOLK d'avril 1984, parle de la break music.

Le break s'est donc allongé sur les nouveaux disques, et aujourd'hui c'est tout le temps la break party.

Dans les boîtes, les soirées, dans les rues, on voit débarquer les breakers qui installent leurs machines infernales, leur bout de linoléum, leurs platines à scratcher, et c'est la break music.

T'ES BREAKER, T'ES QUI ?

Eh bien, t'es d'abord très à la mode. Si tu danses très bien, tu es peut-être une chance d'être sélectionné pour une pub. NICOLE RICHTER, productrice vidéo à UNITE 1 en a sélectionné quelques-uns pour RIPOLIN, SPRING COURT et un clip vidéo pour le FORUM DES HALLES (là c'est vraiment le quartier).

Chez ROBERT & PARTNERS, c'est pour KICKERS que des breakers ont été choisis à LOS ANGELES.

La publicité n'hésite donc pas à utiliser les vagues musicales à la mode accessibles au public (on a rarement utilisé de punks avec des épingles à nourrice ! C'eût été dérangeant).

Photo : TF1 — Claude Fister

En France, HIP HOP sur TF1 fait un tabac chez les jeunes.

N'oublions pas comme nous le rappelle Henri Pignot, écrivain et prof de philo parisien (pour le côté philosophique de la chose), que le break « c'est une sorte de revanche sociale, les jeunes du BRONX ont créé cette danse car ils n'avaient que leur corps pour démontrer leur force. Ils voulaient être les meilleurs quelque part et cet aspect de compétition le démontre.

Cette danse est une expression totale, elle exprime l'automatisme, elle est érigée en technique, alors que jusqu'à présent la danse était une parade de séduction... Ici on ne garde que la technique, qui devient robotisation, on dandine son corps comme un robot... »

La philosophie break, c'est aussi une hygiène de vie, pas d'alcool, pas de drogues, pas de tabac, tout est clean, happy, perfectionné.

Si tu veux smurfer, breaker, SYDNEY et LES PARIS CITY BREAKERS donnent des cours à la salle PLEYEL.

GAZOLINE

LA SELECTION ATARI SMURF

Les derniers disques de break.

Chez Vogue :
Grand Master Flash
Street System
Nex Cleus
Sugarhill Band
Jean-Baptiste Mondinot (français)
Brooklyne
Sidney (Hip Hop TF1)

Chez Polygram
New Edition
General Nasa
François Feldmann
Transluxe

Les 20 hits du break
« Planet Rock », Afrika Bambaataa (Polydor)
« Looking For The Perfect Beat », Afrika Bambaataa (Polydor)
« Hip Hop Be Bop », Man Parrish (Polydor GB)
« The Message », Grandmaster Flash (Surgarhill)
« B. Boys Beware », Two Sisters (Sugar-scoop)
« Cutting Herbie », B. Boys (Streetwise)
« Play That Beat, Mr DJ », Globe et Whizz Kid (CBS)
« The Return Of Captain Rock », Captain Rock (NIA)
« Get Wet », C. Bank (Elite-Plateau)
« Break Dancing Electric Boogie », West Street Mob (Sugarhill)
« Al Naafiysh », Hashim (Streetwise)
« Cheap Thrills », Planet Patrol (Polydor)
« Electric Kingdom », Twilight 22
« Beat Wave », Warp 9
« No Sell Out », Malcolm X (Tommy Boy)
« Body Mechanic », Quadrant Six
« Haunted House Of Rock », Whodini (CBS)
« Get Tough », CD 3 (Prelude)
« Hard Times », Run DMC

Break, Dance and Smurf.
Film américain en couleur.
Réalisateur : Vittorio De Sisti **Comédiens :** Roberta Stefani, Luciano Melandri, Patrizia Pellegrino, Maria Christina Mastrangeli, Marco Vesica, Claudio Rocco.
Musique des groupes : Rock Steady Crew, Shannon, Imagination.
Le sujet : Un couple d'adolescents lance un groupe de danse nouvelle : la break dance et le smurf. Un concours est organisé à New York. Arrivés sur place, la concurrence est plus dure que prévue.
Smurf 84 de Joël Silberg.

MODULES EN SOUS-SOL...
CENTRE ADAC-ATARI D'INFORMATIQUE DE PARIS.



Monsieur Dejean, chargé de mission à l'ADAC, le jour de l'inauguration. Depuis, ce sont des étudiants de l'ESI (École Supérieure d'Informatique) qui ont pris le relais et assurent chaque semaine l'instruction des stagiaires sur les différents modules proposés.

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'en l'espace de 5 mois les Centres ATARI d'Informatique sont devenus une réalité très présente en France : en province dans un premier temps, successivement à Melun, Tours et Royan, et aujourd'hui à Paris.

Après l'association Melun Culture et Loisirs, La Nouvelle République du Centre Ouest, le village de Tennis de François Jauffret, c'est au tour de l'ADAC (Association pour le Développement de l'Animation Culturelle) de s'associer à Atari pour la mise en place et le lancement de ce nouveau centre installé au cœur de la capitale.

C'est en effet une cave voûtée de la rue St-Paul, en plein Marais, qui a été choisie pour servir de décor à ces stages de micro-informatique. Un décor tout aussi insolite qu'envoûtant et que nous avons été découvrir pour vous en avant-première.

Trois modules d'initiation de 9 heures sont à votre disposition.

Module 1 (9 h)
COURS D'INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC
— Introduction à l'informatique.
— Le micro-ordinateur et son clavier.
— Les périphériques avec présentation d'une application pour chaque périphérique.
— Initiation à la programmation et à sa logique.
— Premières instructions.
— Construction de programmes simples.
— Les modes graphiques.
— Les synthétiseurs.
— Construction de programmes plus avancés.

Le jeudi et vendredi de 18 h à 21 h et le samedi de 9 h à 12 h.

Possibilité de cours en matinée, en après-midi pendant les vacances scolaires.

Module 2 (9 h)
APPLICATION PROFESSIONNELLE « A »
— VISICALC : un merveilleux programme de gestion, de comptabilité et de simulation économique.
— Création et gestion de fichiers (stocks, fichiers-clients, catalogues...).

Les lundi, mardi et mercredi de 18 h à 21 h (en alternance avec Module 3).

Module 3 (9 h)
APPLICATION PROFESSIONNELLE « B »
— Le traitement de texte.
— Création et gestion de fichiers (stocks, fichiers-clients, catalogues...).

Les lundi, mardi et mercredi de 18 h à 21 h (en alternance avec Module 2).

Module Groupe
— Pour les groupes de 10 personnes et plus, il existe la possibilité de Module en matinée ou en après-midi sur demande.

Les horaires des modules peuvent être modifiés.

Renseignez-vous en vous inscrivant.

FRAIS D'INSCRIPTION POUR UN MODULE DE 9 h :
— Tarif normal .... 600 F
— Tarif groupe (+ de 8 personnes) 490 F

Renseignements et inscriptions :
du mardi au samedi de 15 h à 18 h
Maison des Ateliers
Terrasse Lescot, Forum des Halles
91, rue Rambuteau
75001 PARIS
Tél. : 233.45.54

HARDWARE CONNECTION



Les nouveaux Ordinateurs-Maison Atari 600 et 800 XL allient puissance et facilité : de 16 à 64 K de mémoire vive pour pouvoir programmer sans être gêné aux entournures. (Disponible depuis début mai, le Module d'Extension Mémoire permet au 600 XL de faire passer sa mémoire vive de 16 à 64 Ko). Il existe une multitude de langages de programmation (Logo, Assembleur, Macro-Assembleur, Pascal, etc.) dont bien sûr un Basic, idéal pour débuter et programmer en douceur ; par exemple toutes les instructions peuvent être abrégées pour aller plus vite et rester claires (par exemple : PL. pour Plot, L. pour List, GR. pour Graphic, etc.). En outre, l'ordinateur vous signale vos erreurs en plaçant le curseur à proximité de l'instruction erronée ; il vous est possible alors d'effectuer la correction sans avoir à retaper une ligne entière d'instructions. Ajouter à cela 12 modes d'affichage différents pour des graphismes multicolores en 256 nuances plus 4 voix son et une particularité d'Atari : les « Player-Missiles », des objets que vous pouvez déplacer à toute allure sur l'écran — idéal pour créer ses propres jeux : de telles performances sont possibles grâce à 3 micro-processeurs Antic et GTIA (affichage écran) et Pokey (son)

Enfin, pour vous faciliter encore la tâche, Atari a prévu une touche HELP. Dans certains cas il vous suffira de la presser pour que s'affiche à l'écran les instructions complètes de telle ou telle manipulation.



Prix public 600 XL : 2 200 F TTC (PAL)
2 500 F TTC (SECAM)

Prix public 800 XL : 3 200 F TTC (PAL)
3 500 F TTC (SECAM)

UN NOUVEL ESPRIT

Les Ordinateurs-Maison Atari sont au centre d'une gamme de périphériques qui transforment aisément votre ordinateur en une authentique chaîne informatique. Vous pouvez ainsi bénéficier de toutes les possibilités de gestion, de traitement de texte, de dessin, de programmation et de jeu de votre système.

La nouvelle gamme des périphériques se remarque par une ligne esthétique identique. La ligne est beaucoup plus compacte et permet, sur un simple bureau, de faire tenir tout le système informatique. Harmonie entre le clair et l'obscur : les façades des appareils sont brunes ; le reste est blanc-crème.

Techniquement, les manipulations sont simples et très protégées pour minimiser les erreurs, même chez les débutants. Enfin, ces périphériques peuvent se brancher « en cascade », c'est-à-dire les uns à la suite des autres, à l'aide de cordons standard (pas besoin d'interface). En effet, ils disposent tous de deux prises, une entrée et une sortie. Par exemple, pour augmenter les capacités de stockage de votre Ordinateur-Maison, vous pouvez raccorder en cascade jusqu'à 4 unités de disquettes ATARI 1050™. Une puissance formidable pour un encombrement minimal

L'Enregistreur de Programmes ATARI 1010™

Ce n'est pas un banal magnétophone à cassettes : il vous permet d'enregistrer vos programmes sur bande magnétique (cassettes audio-classiques) pour les conserver et pouvoir les réutiliser en les chargeant par la suite dans la mémoire de votre ordinateur. Beaucoup de logiciels Atari sont aussi disponibles sous cette forme.

La régularité parfaite du défilement de la bande vous garantit des enregistrements et des chargements sûrs. Vous pouvez conserver plusieurs programmes sur une même cassette : un compteur de défilement de bande très précis vous permettra de noter puis de retrouver facilement l'endroit exact de chacun de vos enregistrements.

La piste-son de la cassette est conservée : de telle sorte que des commentaires peuvent être enregistrés en play-back sur les programmes. Un

atout énorme pour les logiciels éducatifs !

Les manipulations sont d'une grande simplicité : l'instruction CSAVE permet de sauver un programme, l'instruction CLOAD le recharge dans la mémoire de l'ordinateur.

Un outil indispensable et très économique pour conserver des textes, des programmes ou d'autres informations.

Prix public : 890 F TTC



L'Unité de Disquettes ATARI 1050(TM)

Une disquette, ce n'est rien d'autre qu'un petit disque de 15 centimètres de diamètre. C'est une autre façon de sauvegarder programmes et informations, avec deux atouts : d'abord, une capacité de stockage remarquable (127 K octets, soit l'équivalent de 100 pages dactylographiées) ; et ensuite un accès aux informations extrêmement rapide (quelques secondes). De plus l'ATARI 1050(TM) possède son propre microprocesseur et sa propre mémoire morte pour traiter des volumes importants de données. Les diquettes sont bien sûr effaçables et peuvent être réutilisées de nombreuses fois.

Les ordinateurs Atari possèdent un riche jeu d'instructions pour profiter pleinement de l'unité de disquette. Sa gestion est opérée par un nouveau DOS (Disk Operating System) qui inclut une fonction automatique d'assistance à l'utilisateur : dans telle ou telle situation, il vous suffira d'appuyer sur la touche HELP pour que s'affiche sur l'écran un rappel complet des manipulations à effectuer.

Beaucoup de logiciels sont disponibles sous forme de disquettes.

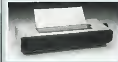
Prix public : 3 690 F TTC



Les Imprimantes : ATARI 1027(TM) et ATARI 1020(TM)

Pourquoi ne pas utiliser aussi votre Ordinateur-Maison pour imprimer des textes, des graphiques, ou encore le listing de vos programmes ?

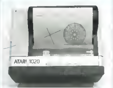
L'imprimante ATARI 1027(TM) est plus spécialement adaptée à l'impression de textes. Elle offre une impression qualité courrier, égale en netteté et en précision aux meilleures machines à écrire électroniques. Elle se contente de papier ordinaire, ce qui permet aussi d'utiliser des feuilles à en-tête.



Associée à un logiciel de traitement de textes, cette imprimante devient une véritable secrétaire, et vous garantit des textes d'une propreté et d'une présentation parfaites. Chaque ligne peut contenir un maximum de 80 caractères ; l'ATARI 1027(TM) imprime 20 caractères à la seconde. C'est très agréable pour éditer des listings de vos programmes, qui sont ainsi présentés plus clairement et restent plus faciles à corriger.

Les instructions sont simples et directes : LIST « P » : pour imprimer un programme, LPRINT ou PRINT « P » : pour imprimer le texte de votre choix.

Toutefois, si vous vous orientez vers des applications plus techniques, l'imprimante ATARI 1020(TM) peut imprimer des textes et des graphismes en 4 couleurs. Tous les tableaux et les graphes-barres sont ainsi possibles, en mélangeant dessins, couleurs et textes.



Tout a été prévu pour une parfaite sécurité de fonctionnement : dès sa mise sous tension, l'imprimante dessine 4 carrés avec chacun des crayons, pour vérifier leur bonne marche.

L'imprimante ATARI 1020(TM) utilise du papier en rouleau, et imprime sur une largeur de 40 caractères, égale au format de votre écran, à la vitesse de 10 caractères par seconde. Elle est fournie avec des programmes qui vous permettront à l'aide d'une simple manette, de dessiner sur l'écran et de reproduire automatiquement ces dessins sur papier.

Prix public ATARI 1020(TM) : 2 590 F TTC
Prix public ATARI 1027(TM) : 3 490 F TTC

La TABLETTE TACTILE

C'est une sorte d'ardoise magique. Il vous suffit de passer dessus un crayon pour dessiner sur l'écran (et par là-même, si vous le voulez, sur imprimante). Vous choisissez les couleurs de traits, remplissez des surfaces, etc. Un outil graphique extraordinaire, qui peut vous permettre de réaliser vous-même, sans efforts autres qu'artistiques, des affichages aussi somptueux que ceux des plus beaux jeux-vidéo. Bien sûr, c'est aussi une méthode idéale pour exécuter des graphes et des schémas plus professionnels.

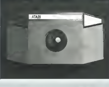
Prix public : 890 F TTC



La Commande à Boule ATARI TRAKBALL(TM)

Réservée aux joueurs ! Une boule très rapide que vous faites tourner dans le creux de votre main pour guider votre personnage de jeu. Elle est inspirée directement des commandes des jeux d'Arcades. D'une fantastique souplesse, elle est plus particulièrement adaptée à des jeux comme Centipède, Millipède, ou encore Missile Command. La précision du mouvement est tout simplement étonnante !

Prix public : 708 F TTC



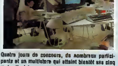
Tous les prix mentionnés sont indicatifs

DESSINE-MOI UN MOUTON...

A l'occasion du lancement de la Tablette Tactile et du logiciel ATARI ARTIST, ATARI, organisait en collaboration avec le multistore Hachette Opéra, un grand concours de dessin sur ordinateur destiné aux jeunes de 10 à 15 ans.

Grâce à un enjeu de taille (le gagnant recevant un Ordinateur-Maison Atari 600 XL) et à la présence de grands dessinateurs de BD (Brideone, Lob, Rochette, Serre, Margerio, Dupuis, Mic De Linx, Tardi...) cette manifestation a remporté un vif succès auprès de nombreux jeunes.

Alors que leurs aînés s'essayaient avec plus ou moins de bonheur à ce tout nouveau matériel, les candidats pouvaient à leur tour s'initier au maniement de la Tablette Tactile, dans une ambiance décontractée. Chacun d'entre eux disposait d'un quart d'heure à une demie heure pour créer et réaliser leur propre personnage de BD. Certains petits malins ont été jusqu'à s'entraîner chez eux sur simple feuille de papier ; arrivés au multistore, ils n'avaient plus qu'à les reproduire sur l'écran.



Quatre jours de concours, de nombreux participants et un multistore qui atteint bientôt ses cinq mois d'existence.

Si l'on en juge par la qualité artistique des meilleures réalisations, la prise de contact avec la Tablette Tactile n'a guère posé de problèmes à nos jeunes artistes. Pourtant pour la plupart d'entre eux, il s'agissait d'une première utilisation. Paradoxalement, leurs aînés, professionnels confirmés, semblent avoir eu plus de mal à s'adapter à ce nouveau matériel. Pour Mic De Linx (auteur de la série « LA JUNGLE EN FOLIE ») cet appareil « dispose de véritables vertus éducatives et, comme tout ce qui touche au monde de l'image, est a priori intéressant. Pour nous graphistes, cette nouvelle possibilité de nous exprimer est tout à fait passionnante ; elle nous fait entrer de plain-pied dans le monde de l'image électronique ; une adaptation qui peut nous conduire dans un futur assez proche, à passer au cinéma d'animation et pourquoi pas à la réalisation de BD en vidéo ».

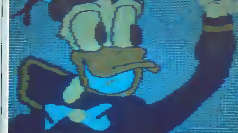
Mais le concours ne concernait que les néophytes ; à l'issue des quatre jours de compétitions, un jury composé du dessinateur Mic De Linx, de Jean Richen de la Société ATARI, et de Pierre Cazeaux du Multistore Hachette s'est réuni pour récompenser les meilleurs participants. Le choix n'a pas été facile parmi la demie douzaine de dessins retenus, soit pour leur originalité, soit pour leur qualité artistique.

Les trois sages ont finalement désigné Antoine Savine (13 ans) vainqueur, pour son superbe Donald ; la deuxième place est revenue à Nicolas Gohier pour sa très belle licorne ; se sont également distingués : Fabrice Teboul (cow-boy), François Nguyen (Luky-Luke), Jean-Jacques Durand (grand duduche) et Pierre Morais (bataille galactique).

Si une certaine tristesse pouvait se lire sur le visage de quelques participants, Antoine, tout sourire, pouvait rentrer chez lui avec dans les bras, un Ordinateur-Maison 600 XL et une Tablette Tactile. Sacré veinard.

—Luky-L.

Antoine Savine, vainqueur heureux et comblé...



... a fait l'unanimité du jury pour son magnifique Donald réalisé en moins de vingt minutes.

PROGRAMMEZ VOS VACANCES

Pour ceux d'entre vous qui sont persuadés que vacances réussies ne riment pas forcément avec flemmardise sur plages ensoleillées, gardez vos yeux grands ouverts.

Les nouveaux C.A.I. (Centre Atari d'Informatique) d'été sont là. Ils offrent la possibilité d'allier harmonieusement la pratique intensive d'un sport et l'initiation ou le perfectionnement à l'informatique ; pour cela trois options possibles :

■ L'association « Sport Élite Jeunes » animée par Jacky Chazalon propose en collaboration avec Atari, un cours d'initiation à la programmation. Ouvert à tous, il se déroulera entre le 15 et le 28 juillet, à raison de dix heures de cours par semaine soit deux heures par jour du lundi au vendredi. Parallèlement, pour reposer votre esprit mais activer vos biceps, vous pourrez pratiquer : tennis, football, activités de plein air (spéléologie, canoe-kayak, escalade). Il vous en coûtera de 1 600 à 1 900 francs (pension comprise) selon l'option choisie.



■ A Royan, dans le village tennis de François Jauffret, vous pourrez bénéficier d'installations modernes et d'un enseignement de qualité. Aux stages variés (intensifs, jeunes, mini-stages) ouverts aux débutants ou aux joueurs déjà confirmés, s'ajoutent les deux cours proposés par le Centre Atari d'Informatique : initiation à la programmation ou initiation à la micro-informatique professionnelle. D'une durée d'une semaine et à raison de deux heures de cours par jour, ils sont l'occasion de profiter de votre stage de tennis pour vous familiariser avec l'informatique. Coûts des stages: 600 francs pour l'informatique et de 600 à 1 500 francs pour le tennis selon l'option choisie.

■ Si vous préférez l'air pur et régénérateur de la haute-montagne, l'ADSA (Association pour le Développement du Ski Artistique) dirigée par Henri Authier, propose en collaboration avec Atari une formule de stages de ski (artistique ou acrobatique) et d'initiation à l'informatique. Les stages ont lieu pendant les mois de juillet et d'août à Tignes. D'une durée d'une semaine et à raison de trois heures de cours par jour, vous organisez sur place votre emploi du temps à votre guise ; les cours pouvant être pris soit le matin, soit l'après-midi ou le soir. Les seuls cours d'informatique coûtent 890 francs la semaine. Et 2 100 F pour les cours de ski.

Renseignements et inscriptions :

— Sports Élite Jeunes 3, rue Larochelles, 75014 Paris. Tél. : (1) 335.06.01.

— Tennis et informatique à Royan, rue des Loutres, 17200 Royan. Tél. : (46) 38.55.77.

— ADSA, ski et informatique à Tignes ; Henri Authier, BP 45, 73320 Tignes. Tél. : (79) 06.36.38.

Après Hong Kong, Atari a choisi l'Irlande et la petite ville de Limerick pour une nouvelle usine de fabrication en Europe. Inaugurée le 14 mai dernier, cette usine au design très moderne comporte une originalité de taille ; un grand hall modulable en fonction des fabrications. Près de trois cents personnes y fabriquent du matériel VCS, des cartouches, des accessoires.

ATARI avait bien sûr son stand au spécial SICOB, le grand salon de l'informatique domestique et professionnel, qui s'est tenu au CNIT du 14 au 19 mai. En vedette, les nouveaux Ordinateurs-Maison, le 600 et le 800 XL, et toute leur gamme de périphériques que nous vous présentons en page 18.

Au niveau des programmes, 2 nouveautés particulièrement marquantes :

1. Une foule de logiciels éducatifs, amusants et astucieusement conçus, pour calculer, apprendre du vocabulaire, exercer sa mémoire et son imagination, tester sa culture.

Tous en français, évidemment.

2. La collection ATARISOFT : tous les grands hits d'Atari (Pac-Man, Centipède, Jungle Hunt, Pole Position, Galaxian, Miss Pac-Man, Joust, Moon Patrol, Dig Dug, Donkey Kong, Robotron, Defender) disponibles sur d'autres ordinateurs :

Apple II, Vic 20, Commodore 64, TI 994 A. Pour ne pas faire de jaloux...



Dans son numéro de juillet/août le magazine Sciences et Vie Micro consacre un supplément de douze pages sur le thème « que faire avec son Atari ». Il paraîtra début juillet et présentera les différentes utilisations possibles de votre Atari (communiquer, jouer, s'éduquer...), les nouveaux logiciels, les périphériques et un rappel de la gamme XL.

LA GAMME ATARISOFT™

SYSTEMES / TITRES	VIC 20 (cartouche)	COMMODORE 64 (cartouche)	T.I. 99/4A (cartouche)	APPLE II (disquette)
PAC-MAN				
CENTIPEDE				
JUNGLE HUNT				
POLE POSITION				
GALAXIAN				
MS. PAC-MAN				
JOUST				
MOON PATROL				
DIG DUG				
DONKEY KONG				
ROBOTRON 2084				
DEFENDER				
STARGATE				

BIBLIOGRAPHIE MICRO

Aux éditions du P.S.I.

« La Découverte de l'ATARI 400 et 800 » de Daniel-Jean David vous permettra de tirer le meilleur parti possible de votre Micro-Ordinateur ATARI. Vous y trouverez des rappels généraux sur l'informatique et une introduction progressive au langage Basic. Prix : 90 F.

« 101 Jeux, Trucs, Astuces et Programmes pour l'ATARI 400/800/1 200 » d'Allan North présente, outre 101 programmes différents, une suite d'idées nouvelles que vous pourrez inclure dans vos propres programmes, des astuces de programmation pour manipuler mots et phrases, des conseils pour toutes sortes de calculs, des programmes financiers destinés aussi bien au budget familial qu'à des applications plus professionnelles... Prix : 90 F.

Aux éditions Sybex

« Jeux en Basic sur Atari » de Paul Bunn présente 14 programmes de jeu utilisant toutes les ressources de votre ATARI : son, couleurs, graphiques. L'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront utiles pour développer vos propres programmes. Prix : 49 F.

« Le Guide du Pascal » de Jacques Tiberghien s'adresse tout à la fois aux débutants et aux programmeurs expérimentés. Ce manuel de référence couvre tous les aspects de la plupart des versions du Pascal. Chaque symbole, mot réservé, identificateur et opération, étant décrit de façon détaillée et classé par ordre alphabétique. Prix : 198 F.

« Programmation du 6502 » de Rodnay Zaks présente de façon exhaustive l'apprentissage de la programmation de ce microprocesseur. Grâce à de nombreux exercices pour contrôler vos connaissances et mettre en pratique les concepts présentés, ce livre peut vous mener à bon niveau de compétence dans la programmation du microprocesseur 6502. Prix : 105 F.

Du même auteur « Applications du 6502 » présente des techniques d'applications pratiques pour le microprocesseur 6502 : comment construire son propre système d'alarme, son orgue électronique etc. Ce livre suppose cependant la connaissance des éléments de programmation exposés dans l'ouvrage précédent. Prix : 105 F.

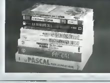
« Le Pascal par la Pratique » de Pierre Le Beux et Henri Tavernier est destiné à tous les utilisateurs du langage Pascal (étudiants, enseignants, professionnels ou amateurs). Ce livre décrit de manière précise les caractéristiques essentielles du langage Pascal ; l'ensemble des structures étant ensuite étudié grâce à 140 exercices choisis pour leur valeur pédagogique ou leur utilité pratique. Prix : 168 F.

« Programmes en Pascal » d'Allan Miller s'adresse avant tout à des scientifiques ou des ingénieurs. Il pourra aider le lecteur à développer sa capacité d'utilisation du Pascal, et constituer une bibliothèque de programmes, utilisables pour résoudre les problèmes rencontrés dans le domaine de l'ingénierie et des sciences. Prix : 198 F.

Aux éditions Eyrolles

« La Conduite de l'ATARI 400/800 » de Patrick Oros permettra à tout possesseur d'un tel matériel de découvrir les ressources importantes de son ordinateur et d'en tirer le meilleur profit possible au cours d'applications personnelles graphiques ou sonores. Prix : 95 F.

« Obtenez le Maximum de Votre ATARI » de Paul Bunn s'adresse aux personnes déjà expérimentées au Basic Atari mais qui souhaitent en savoir plus sur leur micro-ordinateur (instructions graphiques, entrées/sorties, paramètres d'affichage, traitement d'erreurs...) et perfectionner leurs méthodes de programmation sur les ordinateurs ATARI. Prix : 75 F.



DITES-LE EN BASIC...

Vous êtes de plus en plus nombreux, membres du Club ATARI et lecteurs de l'ATARIEN à posséder ou à utiliser un Ordinateur-Maison. C'est pourquoi nous avons décidé dans le cadre de ce cahier « XL NEWS » de publier systématiquement le listing d'un programme sélectionné par un spécialiste de la programmation. N'hésitez donc pas à nous envoyer les cassettes (ou disquettes) de vos programmes. Dès l'instant que l'un de vos programmes paraît dans un numéro de l'ATARIEN vous recevrez en guise de récompense un programme ATARI.

Envoyez vos programmes à : Société ATARI, à l'attention de Pamela, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil.

```
5 GRAPHICS 7+16:COLOR 1
10 REM 1-Draw glass
15 COLOR 1:PLOT 40,15:DRAWTO 40,60:PLOT 41,61:DRAWTO 70,61:PLOT 71,60:DRAWTO 71,
15:PLOT 41,60:DRAWTO 71,60
20 REM 2-Draw handle
25 PLOT 72,22:DRAWTO 92,22:DRAWTO 92,52:DRAWTO 72,52:PLOT 72,28:DRAWTO 82,28:DRA
WTO 82,46:DRAWTO 72,46
30 FOR A=1 TO 1000:NEXT A
35 REM 3-Fill-up the glass
40 COLOR 3:POKE 765,3
45 PLOT 41,18:DRAWTO 41,60:POSITION 41,18
50 XIO 18,#6,0,0,"S:":FOR A=1 TO 1000:NEXT A
52 REM Draw the Word 'CHEERS'
55 REM C
60 COLOR 2:PLOT 30,80:DRAWTO 20,80:DRAWTO 20,90:DRAWTO 30,90
65 REM H
70 PLOT 40,80:DRAWTO 40,90:PLOT 50,80:DRAWTO 50,90:PLOT 40,85:DRAWTO 50,85
75 REM E
80 PLOT 70,80:DRAWTO 60,80:DRAWTO 60,90:DRAWTO 70,90:PLOT 60,85:DRAWTO 70,85
85 REM E
90 PLOT 90,80:DRAWTO 80,80:DRAWTO 80,90:DRAWTO 90,90:PLOT 80,85:DRAWTO 90,85
95 REM R
100 PLOT 100,85:DRAWTO 110,85:DRAWTO 110,80:DRAWTO 100,80:DRAWTO 100,90:PLOT 105
,85:DRAWTO 110,90
105 REM S
110 PLOT 130,80:DRAWTO 120,80:DRAWTO 120,85:DRAWTO 130,85:DRAWTO 130,90:DRAWTO 1
20,90
112 REM Empty the glass & start again
115 A=41:B=18:C=70:COLOR 0
125 PLOT A,B:DRAWTO C,B
130 B=B+1:IF B=59 THEN 140
135 GOTO 125
140 FOR A=1 TO 500:NEXT A:RUN
```

«CINEMA ET JEUNESSE» FAITES LE BON CHOIX...



UNDERFIRE***

Film américain de Roger Spottiswoode, avec Gene Heckman, Joanna Cassidy, J.-L. Trintignant.
Durée 2 h 05

Underfire : sous le tir, sous le feu. Sous le feu des révolutionnaires sandinites du Nicaragua en 1979 et des soldats somozistes. Le pays est au bord de la guerre civile, la dictature chancelle et dans l'ombre veille la CIA. Au-dessus des journalistes, qui sont là pour leur métier, mais aussi parce que leur tempérament, leur goût du danger et de l'aventure les y poussent. Trois d'entre eux vont vivre dans cette tourmente, un moment clé de leur destin.

Ce film remarquable qui n'est pas sans rappeler « Missing » de Costa Gavras, est une réussite de l'intelligence du cinéma d'action et de l'honnêteté politique.

De plus, une direction d'acteurs et une interprétation de premier ordre.

MISTER MOM**

Film américain de Stan Dragoti avec Michael Keaton, Terri Garr.
Durée 1 h 30

Mister Mom, c'est Monsieur Maman, autrement dit Papa Poule.

Mister Mom est mis au chômage technique et il faut bien que sa famille continue à vivre dans l'Amérique des cartes de crédit et du confort bourgeois. D'autant qu'il a une jeune femme et trois enfants en bas âge. Qu'à cela ne tienne ! C'est Madame qui ira travailler et qui d'ailleurs se révèlera une excellente femme d'affaires et Monsieur qui restera au foyer pour faire le ménage et élever la progéniture.

Sur ce thème classique, éculé même, Stan Dragoti, aidé de remarquables comédiens, réussit une comédie douce-amère subtile dans l'analyse des rapports entre les protagonistes et où les gags qu'on sert généralement dans ces situations ne sont que ponctuations drôles et agréables.

LES 10 COMMANDEMENTS***

Film américain à grand spectacle de Cecil B. de Mille avec Charlton Heston, Anne Baxter, Yul Brynner.
Durée 3 h

Cecil B. de Mille — on l'a surnommé le Victor Hugo du 7ᵉ art — est le maître du cinéma à grand spectacle. On lui doit les grandes réalisations de Hollywood dont ces 10 Commandements illustration de la Bible dans toute sa splendeur. Fresque grandiose avec des images somptueuses, une justesse historique et une pureté spirituelle qui communique une émotion vraie, « les 10 Commandements » sont une des œuvres maîtresses du Cinéma.

MAIS QUI A TUÉ HARRY ?***

Film américain de Alfred Hitchcock avec Shirley Mac Laine, Mildred Natwick.
Durée 1 h 49

Un enfant découvre un homme mort dans un bois.

Un vieux capitaine croit qu'« il a tué accidentellement cet homme ». Une jeune femme ne s'étonne pas que son mari soit le cadavre et une vieille fille avoue être la meurtrière. Mais la vérité est tout autre.

Hitchcock, le maître du suspens s'est essayé à une brillantissime variation sur le thème du coupable cher à ses autres films policiers.

Mais ici point de suspens haletant, mais une comédie exceptionnelle de drôlerie et de finesse, où le cadavre devient un accessoire digne du burlesque. A ne manquer sous aucun prétexte.

LE DERNIER TESTAMENT**

Film américain de Lyne Littman, avec Jane Alexander, William Devane.

Une famille américaine vit paisiblement. La mère s'occupe des enfants, le père travaille et va passer la journée à San Francisco. Quand il téléphone pour dire qu'il rentrera plus tard, un éclair traverse le ciel : c'est une explosion atomique.

Les habitants de la petite ville s'installent dans la survie et la terreur, puis attendent la mort.

CINÉMA ET JEUNESSE recommande ce film pur, pudique et grave malgré son thème peu réjouissant. C'est justement parce que ce thème — celui de la fin du monde — est traité par Lyne Littman avec sobriété et une justesse psychologique peu commune que DERNIER TESTAMENT est une œuvre importante qui fait réfléchir à un danger universel.

WEST SIDE STORY***

Film musical américain de Jerome Robbins et Robert Wise avec Natalie Wood, George Chakiris.
Durée 2 h 49

Reprise d'un chef-d'œuvre à ne pas manquer.

L'histoire de Roméo et Juliette transposée de nos jours dans les quartiers populaires de New York, dansée et chantée.

Nous retrouvons avec joie Natalie Wood et la musique de Leonard Berstein à l'origine de bien des « hits ». Et des scènes et ballets qui font des souvenirs impérissables.

LES AVENTURES DE L'ARCHE PERDUE***

Film américain de Steven Spielberg avec Harrison Ford et Karen Allen
Durée 2 h

Reprise d'un des monuments de Steven Spielberg, le génial réalisateur de E.T.

S'inspirant d'un thème qui pourrait être celui d'une Bande Dessinée, les aventures d'un homme passionné d'archéologie qui met tout en œuvre pour arriver à ses fins et trouve en bout de course un trésor convoité par de grandes puissances, Spielberg réussit un coup de maître en renouant avec le grand cinéma d'aventure de frissons, et d'émotions fortes.

Le spectateur est fasciné et enthousiaste, mais certaines par leurs forces, risquent d'effrayer les enfants sensibles.

NOUVEAUTES DISQUES

Joe Jackson n'a pas fini de nous surprendre. Cet Anglais, adopté par New York, confirme dans son dernier album « Body and soul » sa mutation jazz amorcée avec « Night and day », son précédent 33 tours. Truffé de références jazz (body and soul est un standard archi connu popularisé par Coleman Hawkins) l'album marie avec bonheur, morceaux instrumentaux et parties vocales. Jackson excentrique ? Non, tout simplement un peu marginal, musicien à la frontière des genres et perfectionniste endiablé.

Album : Body and soul, chez Aet M/CBS.

L'Afrique enregistre à Paris : fini le rock déprimé et le pessimisme exacerbé des années 70/80. L'African soul warrior mène la danse dans son dernier 33 tours « Sol Africa ». Les lointains cousins d'Amérique n'ont qu'à bien se tenir. Après le funk, le rapp, le smurf voici venir le temps de l'African beat, les neiges du Kilimandjaro vous apparaîtront...

Album : « Sol Africa » d'African Soul Warrior chez Sonog distribution.

L'AGENDA SPORTIF

JUIN

22 au 27	AUTOMOBILE : Rallye de Nouvelle-Zélande
23	RUGBY — 2ᵉ test-match Nouvelle-Zélande/France à Auckland
23 au 24	ATHLÉTISME — Championnats de France des épreuves combinées à Lons Le Saunier
24	AUTOMOBILE F1 : Grand Prix des États-Unis Est à Détroit.
25 au 9/7	TENNIS — Internationaux de Grande-Bretagne à Wimbledon
29 au 1-7	ATHLÉTISME : Championnat de France H et F à Colombes
29 au 22-7	CYCLISME — Tour de France.

JUILLET

8	AUTOMOBILE F1 : Grand Prix des États-Unis à Dallas
13 au 15	ATHLÉTISME — Championnats de France cadets, juniors, Espoirs à Fontainebleau
22	AUTOMOBILE F1 : Grand Prix de Grande-Bretagne à Brands Hatch
26 au 29	NATATION — Championnats d'Europe juniors à Luxembourg

AOUT

4-5	SKI NAUTIQUE — Coupe d'Europe à Nancy
5	AUTOMOBILE F1 — Grand Prix d'Allemagne à Hockenheim
11 au 24	PLANCHE A VOILE : Tour de France
17 au 19	SKI NAUTIQUE — Championnats de France open
19	AUTOMOBILE F1 - Grand Prix d'Autriche à Zeltweg
19	VOILE - Départ de la Transat Québec/Saint-Malo
22 au 28	AUTOMOBILE : Rallye des Mille Lacs
26	AUTOMOBILE F1 — Grand Prix des Pays-Bas à Zandvoort.
29 au 2-9	VOLLEY BALL — Championnats d'Europe H et F à Clermont-Ferrand
27 au 10/9	TENNIS : Internationaux des États-Unis à Flushing Meadow

SEPTEMBRE

2 au 9	AUTOMOBILE — Rallye d'Argentine
9	AUTOMOBILE F1 — Grand Prix d'Italie à Monza.
12	SKI NAUTIQUE - Championnats du monde à Thorpe (G B)
12 au 23	TENNIS : Tournoi de Bordeaux
22	AUTOMOBILE, F1 - Grand Prix de New York.
22-23	MOTO — Bol d'Or au Castellet

LES JEUX OLYMPIQUES DE LOS ANGELES DU 28 JUILLET AU 12 AOUT

Samedi 28/7	CÉRÉMONIE D'OUVERTURE
Du 3 au 11/8 sf le 7/8	ATHLÉTISME
Du 30/7 au 4/8	AVIRON
Du 29/7 au 10/8	BASKET BALL
Du 29/7 au 11/8 (sf le 10)	BOXE
Du 6 au 11/8	CANOË
Du 29/7 au 5/8 (sf le 4)	CYCLISME
Du 29/7 au 12/8 (sf le 31, les 3, 4, 5, 6 sf 11/8)	ÉQUITATION
Du 1ᵉʳ au 11/8 (sf le 6)	ESCRIME
Du 29/7 au 11/8 (sf les 4, 5, 8, 10)	FOOTBALL
Du 29/7 au 11/8 (sf les 6, 7 et 8)	GYMNASTIQUE
Du 29/7 au 8/8 (sf le 3)	HALTÈRES
Du 31/7 au 11/8	HANDBALL
Du 29/7 au 11/8	HOCKEY SUR GAZON
Du 4 au 11/8	JUDO
Du 30/7 au 10/8 (sf les 4 et 5)	LUTTE
Du 29/7 au 4/8 (sf le 1ᵉʳ)	NATATION
Du 6 au 9/8 (sf le 7)	NATATION SYNCHRONISÉE
Du 29/7 au 2/8	PENTATHLON MODERNE
Du 5 au 12/8	PLONGEONS
Du 29/7 au 4/8	TIR
Du 8 au 11/8	TIR A L'ARC
Du 31/7 au 8/8 (sf les 4, 5)	VOILE
Du 29/7 au 11/8 (sf le 9)	VOLLEY BALL
Du 1ᵉʳ au 10/8 (sf les 4, 5 et 8)	WATER-POLO
Dimanche 12/8	CÉRÉMONIE DE CLOTURE

SPORTS DE DÉMONSTRATION DU 29 JUILLET AU 3 AOUT

Du 29/7 au 3/7	BASE BALL
Du 6 au 10/8	TENNIS